

Volume 2 - 1990 Issue 1

COBRA TRIANGLE
Diesen Bericht müsst ihr ganz schnell lesen

TIPS & TRICKS
Wir enthüllen weitere Geheimnisse der "Legende von Zelda"

KURZÜBERSICHT
Folgen, auf die wir alle gewartet haben!

PLUS
Ganze 3 Seiten zu "Track & Field II"

COBRA TRIANGLE
Get ready for the full throttle thrill of Cobra Triangle!
Official Nintendo Seal of Quality
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
REV-A

Check It Out! ✓

Hier findest Du die komplette Aufstellung der momentan erhältlichen NINTENDO.

ABENTEUER SERIE

- Adventure of Link™ .... ☐
- Castlevania™ .... ☐
- Goonies™ .... ☐
- Kid Icarus™ .... ☐
- Legend of Zelda™ .... ☐
- Mega Man™ .... ☐
- Metroid™ .... ☐
- Robowarrior™ .... ☐
- Super Mario Bros.™ .... ☐
- Wizards & Warriors™ .... ☐

ACTION SERIE

- Balloon Fight™ .... ☐
- Cobra Triangle™ .... ☐
- Galaga™ .... ☐
- Gradius™ .... ☐
- Ice Climber™ .... ☐
- Kung Fu™ .... ☐
- Metal Gear™ .... ☐
- Pinball™/Flipper .... ☐
- Rush'n Attack™ .... ☐
- Section Z™ .... ☐
- Urban Champion™ .... ☐
- Xevious™ .... ☐

ROBOTER SERIES

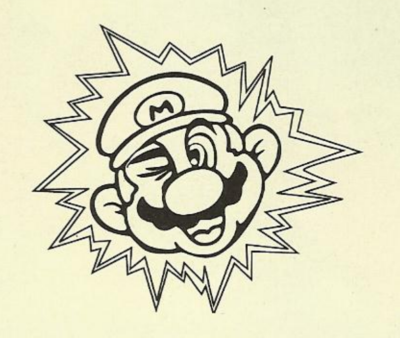
ROBOTER in Österreich, Schweiz und Bundesrepublik Deutschland nicht erhältlich.

ZIELSPIEL SERIE

- Duck Hunt™ .... ☐
- Gumshoe® .... ☐
- Wild Gunman™ .... ☐

ARCADE CLASSIC SERIE

- Alpha Mission™ .... ☐
- Clu-Clu-Land™ .... ☐
- Donkey Kong™ .... ☐
- Donkey Kong Jr.™ .... ☐
- Donkey Kong 3™ .... ☐
- Ghosts 'n Goblins™ .... ☐
- Gradius™ .... ☐
- Mario Bros.™ .... ☐
- Popeye™ .... ☐
- Top Gun™ .... ☐
- Trojan™ .... ☐



SPORT SERIE

- Double Dribble™ .... ☐
- Fitness-Center/Athletic World™ .... ☐
- Golf .... ☐
- Ice Hockey .... ☐
- Mike Tyson's Punch-Out!!™ .... ☐
- Pro Wrestling™ .... ☐
- Rad Racer™ .... ☐
- R.C. Pro Am™ .... ☐
- Ski Slalom™ .... ☐
- Soccer/Fußball .... ☐
- Tennis .... ☐
- Volleyball .... ☐
- Wrestlemania™ .... ☐

PROGRAMMIERBARE SERIE

- Excitebike™ .... ☐
- Mach Rider™ .... ☐
- Wrecking Crew™ .... ☐

LERNSPIEL SERIE

- Anticipation .... ☐
- Donkey Kong Jr. Mathematik™ .... ☐

Club Nintendo®
FAN-CLUB
POSTFACH 54 09 47
D-2000 HAMBURG 54



EIN BRIEF VON SUPER MARIO

Inhalt

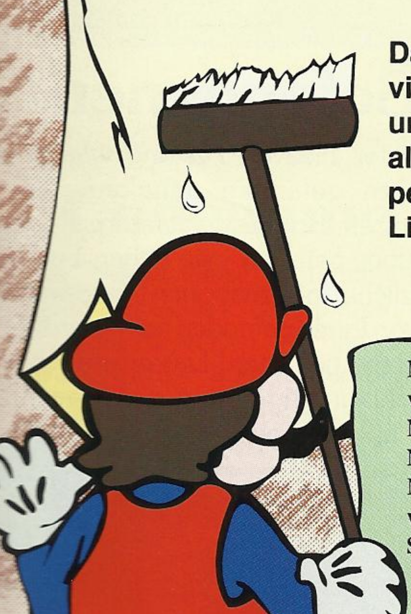
Viel Glück, Erfolg und Gesundheit im Neuen Jahr! Gleich zu Beginn geht's mit ganz heissen Spielen und einem unserer wohl besten Magazine los - randvoll mit den neuesten Nachrichten, Kurzübersichten und jede Menge mehr! Vier starke Spiele werden ausführlich vorgestellt und ob man nun mit dem ZAPPER Jagd auf Ausserirdische macht, Weltrekorde bei Olympischen Spielen bricht, in feindliche Lager eindringt oder kühne Sprünge über stürzende Wasserfälle versucht - sicher ist ein Spiel dabei, das einem besonders gut gefällt.

Da ich gerade von Spielen spreche, was haltet Ihr davon mir mal zu schreiben, welches Eure Top-Fünf Spiele sind? Luigi hat seine fünf Favoriten schon aufgeschrieben und wird Eure Aufstellungen sammeln, um sie dann künftig in diesem Magazin zu veröffentlichen.

Die Veröffentlichung der Top-Fünf-Leserliste ist nur eine der vielen Ideen, die wir im ***Club-Nintendo-Magazin*** 1990 verwirklichen wollen. 1989 wurde diese Zeitschrift von Ausgabe zu Ausgabe immer besser und das soll auch künftig so bleiben. ***Club Nintendo*** ist inzwischen eines der meistgelesenen Tele-Spiele-Magazine in Europa, denn jede Ausgabe wird in fünf Sprachen gedruckt und in viele Laender verschickt - und das haben wir Euch, den Lesern zu verdanken! Herzlichen Dank also an Euch, dass das vergangene Jahr so erfolgreich war. Auf weitere, noch bessere 12 Monate Nintendo-Mania!!

Sicher habt Ihr alle inzwischen Eure Nintendo-Club-Karte (es sei denn, Ihr lest dieses Magazin zum ersten Mal). Sollte es dennoch nicht der Fall sein, schickt und kurz eine Postkarte mit Eurer vollständigen Anschrift, damit wir der Sache auf den Grund gehen können.

Das ist alles für heute - viel Spass beim Lesen und vergesst nicht Luigi allzulange auf Eure persönliche Top-Fünf-Liste warten zu lassen.



Präsident	Super Mario!
Herausgeber	Mark Smith
Fotos	Dennis Hemmings, Nintendo Co Ltd
Gestaltung	Catalyst Publishing, Nintendo Co Ltd.
Satz/Druck	Catalyst Publishing, Warwick, UK.
Club-Büro	Nintendo Fan-Club Postfach 54 09 47 2000 Hamburg 54
Hotline	Deutschland: 040/54 55 11
	Österreich: 0049/40/54 55 11
	Schweiz: 0049/40/54 55 11



Ziel der Mission



Eine Gruppe von Terroristen in Outer Heaven haben einen der weltbesten Wissenschaftler entführt und haben ihn gezwungen, die endgültige Superwaffe zu bauen, welche in der Lage ist, die ganze Erde zu zerstören. Nun planen sie die Erpressung der grössten Nationen der Erde mit Ihrer teuflischen Waffe!

Als Solid Snake, ein gut ausgebildeter Geheimagent, müsst Ihr in Outer Heaven eindringen und die Bombe zerstören. Doch die Terroristen schlafen nicht und Ihr werdet Eure ganze Geschicklichkeit und Können gebrauchen um die Hindernisse zu überwinden und die Terroristen vor der Weltherrschaft abzuhalten!!

Waffen und Extras

In dem riesigen Outer Heaven Komplex werdet Ihr an Waffen und Munitionskammern vorbeikommen. Ihr könnt diese Waffen im Kampf gegen die Terroristen verwenden, doch seid vorsichtig - mancher Lärm wird die Wachen alarmieren!

Um die meisten Räume zu erreichen oder zu durchqueren müsst Ihr die richtigen Schlüsselkarten und andere Gegenstände finden. Zum Beispiel die Gasmaske, den Eisenhandschuh (um durch Wände zu schlagen), Essenrationen (um die Energie wieder aufzufüllen) und einen Minendetektor. Es gibt insgesamt zwanzig verschiedene Gegenstände, die alle gebraucht werden um die Mission erfolgreich zu beenden.

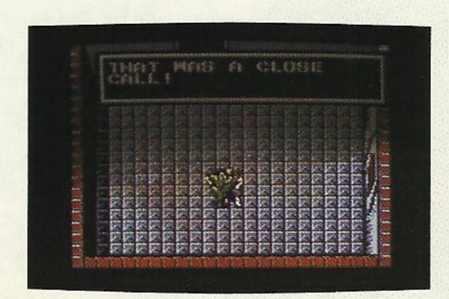


Die Gefangenen

Tief in der Outer Heaven Festung werden andere Agenten gefangen gehalten, die versucht haben, die Bombe zu zerstören. Ihr müsst diese Jungs befreien - sie geben Euch nicht nur nützliche Informationen, jedesmal wenn Ihr fünf von Ihnen gefunden habt, werdet Ihr um einen Rang befördert! Das ermöglicht Euch mehr Munition und Rationen zu tragen und gibt Euch höhere Lebensenergie!

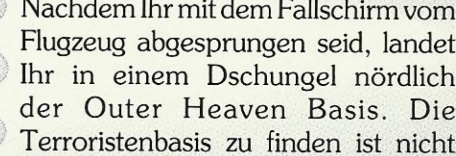
Das Funkgeraet

Damit bleibt Ihr in Kontakt mit Eurem Commander und den Mitgliedern des Widerstandes. Ihr könnt sowohl Nachrichten empfangen als auch welche abschicken, so daß Ihr an den verschiedenen Stellen des Spiels die entscheidenen Hinweise bekommen könnt.





Der Dschungel





Nachdem Ihr mit dem Fallschirm vom Flugzeug abgesprungen seid, landet Ihr in einem Dschungel nördlich der Outer Heaven Basis. Die Terroristenbasis zu finden ist nicht allzu schwer, doch Ihr werdet wilden Hunden und feindlichen Wachen gegenüber stehen wenn Ihr nicht vorsichtig seid!

Die Outer Heaven Basis

Die Basis besteht aus fünf verschiedenen Gebäuden, jedes mit mehreren Stockwerken. Die Basis wird von hochtrainierten Terroristen schwer bewacht, die sofort das Feuer cröffnen wenn sie Euch sehen, oder Ihr ohne Schalldämpfer schiesst. Um sie zu überwinden müsst Ihr sie von hinten überfallen oder vorbei laufen wenn sie Euch nicht sehen!

Fallen sind in der Basis auch aufgestellt, um ungebetene Besucher fernzuhalten. Es gibt Infrarotsensoren, Gaszonen, Minenfelder, Metallwalzen, Laserkameras und tiefe Gänge. Jedes muß auf eine besondere Art und Weise bewältigt werden und wir überlassen es Eurem Instinkt und Geschicklichkeit die richtige herauszufinden.

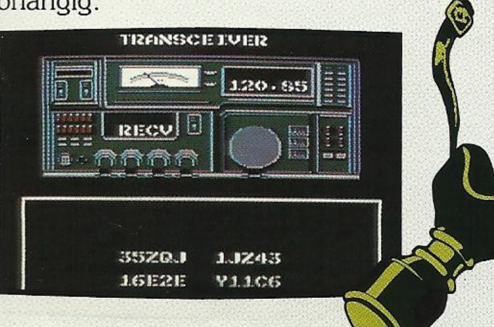


In dem ersten Gebäude gibt es viele Waffen und Proviant zu finden. Solange Ihr den Schalldämpfer noch nicht habt, benutzt Eure Fäuste um die Waffen ausser Gefecht zu setzen.

Je weiter Ihr in das Spiel vordringt, desto schwieriger werden die Feinde, die wichtige Räume und Gegenstände bewachen. Genau wie bei den Fallen, sind bestimmte Waffen und Angriffsmethoden effektiver als andere.

Codename......?

Da **"Metal Gear"** so umfangreich ist, ist ein spezieller Code in das Spiel eingebaut worden, so dass Ihr immer mit derselben Ausrüstung weiterspielen könnt, mit der Ihr aufhören müsste. Wo Ihr anfangt, ist von Eurem Rang abhängig.

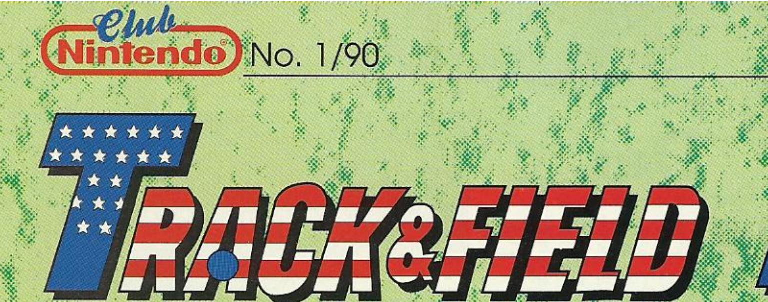


Extra Tips

Versucht so viele Gefangene wie möglich zu befreien, damit Ihr schnell befördert werdet. Doch wehe Ihr ERSCHIESST einen, dann werdet Ihr degradiert!

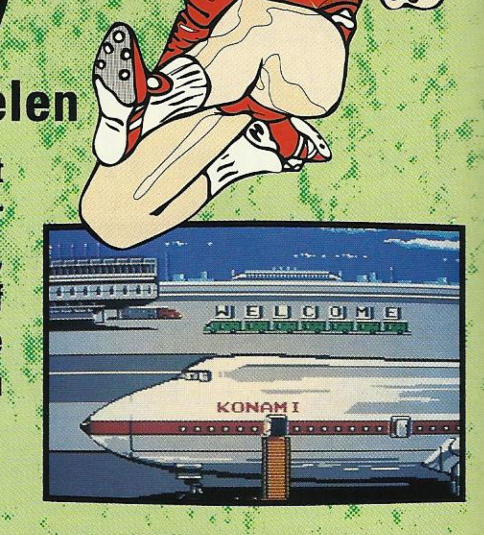
An einem Punkt des Spiels müsst Ihr Euch absichtlich gefangen nehmen lassen. Geht zu der unteren rechten Ecke des ersten Stockwerks und steigt in den Lastwagen.

Achtet auf Eure Energie - ist sie zu niedrig, sucht Euch Proviant um sie wieder aufzufüllen



Willkommen bei Konamis Athletischen Spielen

Die Faszination der olympischen Spiele liegt nun vor uns, präsentiert von Konami und exklusiv für Euer NES! Wenn das Flugzeug zur Landung ansetzt, von wo Ihr den Weg zum olympischen Dorf antretet, steigt die Spannung und Ihr werdet immer aufgeregter. Zwölf erstklassige Athleten repräsentieren Eure Nation, in der Hoffnung alle anderen Länder zu schlagen und eine Goldmedaille mit nach Hause zu bringen!



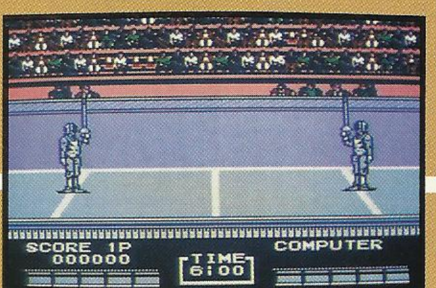
Spielmodus

Bevor Ihr den Wettkampf beginnt, ist es wichtig jede Disziplin im Trainingmodus gut zu üben, und wenn Ihr in der Lage seid, Euch in jeder Sportart zu qualifizieren, dann seid Ihr bereit Euch im Olympicmodus mit den besten der Welt zu messen. Beginnt nicht zu früh mit dem Wettkampt - Verlierer werden nirgendwo gern gesehen!!

Die dritte Funktion, 'Versus, ermöglicht den direkten Vergleich mit einem Freund in drei verschiedenen Disziplinen - Taekwondo, Fechten und Armdrücken.

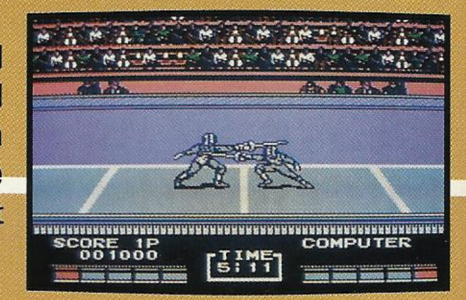
Die Sportarten

Unten findet Ihr die Details jeder Disziplin und einige Spieltips. Übt so, wie wir es Euch erzählen bevor Ihr die Konami-Meisterschaft beginnt.

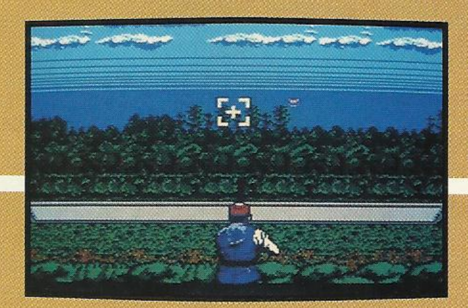


FECHTEN

Beim Fechten müsst Ihr Euren Gegner fünfmal mit dem Degen treffen und dabei eine Vielzahl von Angriffs - und Verteidigungsbewegungen nutzen. Es liegt an Euch, wann Ihr Eure Angriffe macht, doch Ihr solltet so früh wie möglich mit einem tiefen Ausfall angreifen.



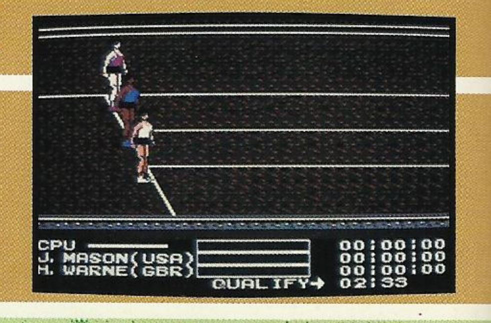
TONTAUBENSCHIESSEN

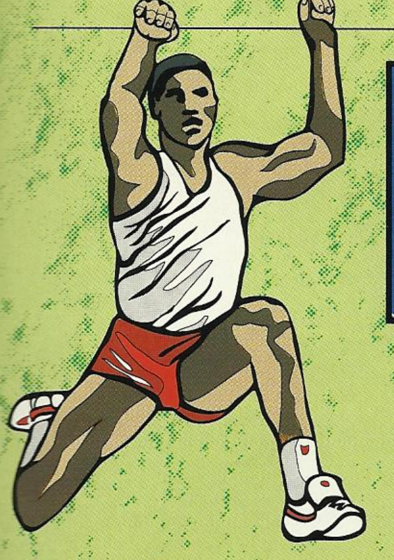


Mit ein wenig Übung sollte das Tontaubenschiessen für niemanden zu einem Problem werden. Haltet das Fadenkreuz nur auf die horizontale Linie (was heisst, da ist keine? Stellt Euch eine vor!), und bewegt es nur nach rechts oder links um die 'Tauben' abzuschießen. Bewegt es so wenig wie möglich nach oben oder unten.

HÜRDENLAUFEN

Rennt so schnell Ihr könnt, und springt über die Hürden in der letzten Sekunde - einfach aber spassig.

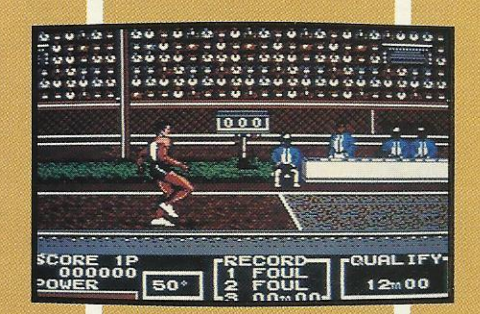






STABHOCHSRUNG

Dies besteht eigentlich nur aus Rennen bis zum Sprung, halten von Taste B bis man fast senkrecht steht um dann über die Latte zu fliegen. Wenn man erstmal die Technik hat, gibt es keine Probleme.



DREISPRUNG

Anlaufen, springen, springen und nochmals springen - nun, das ist die Grundidee. Versucht bei Eurem ersten Sprung einen Winkel von 36 oder 40 Grad, beim zweiten Sprung müsst Ihr etwas höher und beim dritten Sprung braucht Ihr genau 45 Grad. Es wird sehr schwer die optimalen Grade zu erreichen, da hilf nur üben, üben, üben!

TAEKWONDO

Jeder in der Kriegskunst kennt Taekwondo als eine Form von Karate. Mit vielen Kicks, Sprüngen und Schlägen müsst Ihr die Energie Eurer Gegner auf Null Bringen. Übt dies erst an anderen Spielern bevor Ihr Euch mit den Besten anlegt.



BOGENSCHIESSEN

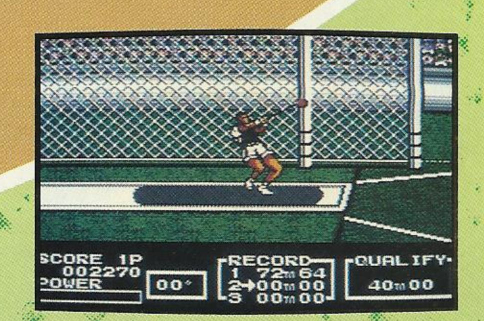
Es gibt vier Ziele beim Bogenschiessen, zuerst bei 30 Metern und dann in Schritten von je 20m bis zu 90m. Mit Berechnung des Windes und der nötigen Schusskraft werdet Ihr bald nur noch ins Schwarze treffen.

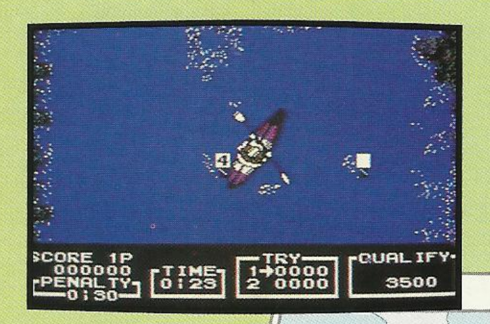
RECKTURNEN

Es gibt viele Techniken, die Ihr am Reck anwenden könnt. Zuerst baut eine gute Geschwindigkeit mit der Taste A auf, dann wählt vier von fünf Figuren bis Eure Geschwindigkeit sinkt und dann wiederholt das Manöver. Alternativ benutzt beide Turbotasten auf dem Advantage und seht ihm beim Fliegen zu!

HAMMER WERFEN

Zuerst ist Hammer werfen ein wenig schwierig, doch wenn Ihr die richtige, Technik habt, macht Ihr bald rekordverdächtige Würfe. Es klappt am besten, wenn man die rechte Hand für das Steuerkreuz benutzt (es geht besser mit dem Advantage...), und Taste A drückt wenn der Athlet zu blinken anfängt.



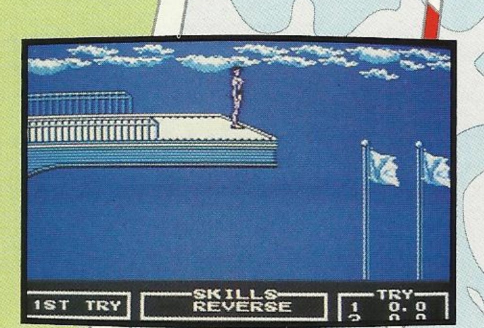


KANUFAHREN

Das Kanufahren erscheint am Anfang sehr schwer, doch wenn Ihr erstmal den Slalomkurs kennt, wird es leichter. Es gibt drei verschiedene Zeichen, die das erforderliche Manöver anzeichnen - einmal gerade durch das Tor, einmal rückwärts durch das Tor und einmal muß man um das Tor herum und von oben reinfahren. Fehler geben Abzüge in der Punktwertung.

FREISTIL SCHWIMMEN

Wer zu denen gehört, der es liebt das letzte aus den Feuerknöpfen des Controllers herauszuholen, für den ist Freistil Schwimmen genau das Richtige. Wenn nicht gibt es nur zwei Alternativen - 10 Wochen verstärktes Training bevor Ihr Euch an dieser Disziplin versucht, oder die Turbofunktion des NES Advantage (die zweite Möglichkeit ist weitaus bequemer und billiger).

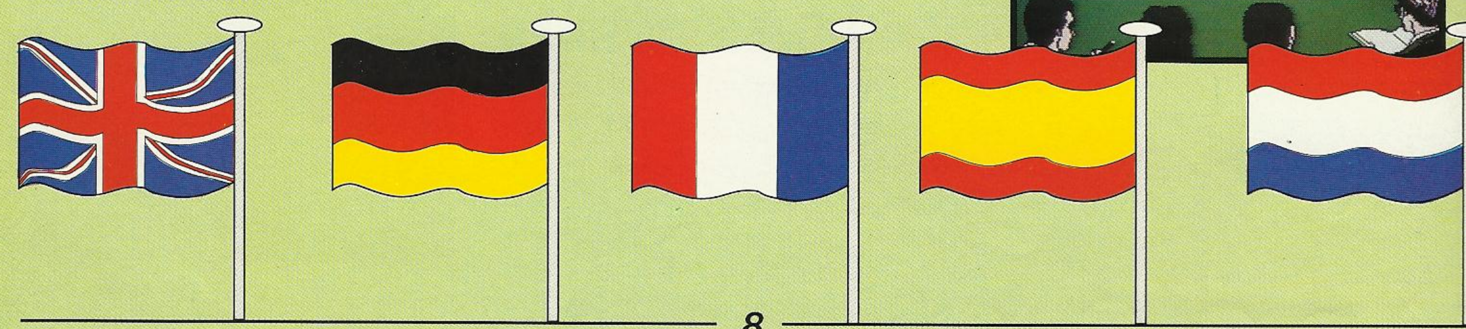


TURMSPRINGEN

Diese graziöse Sportart erfordert gutes Timing und schnelle Entscheidungen. Wählt den Rückwärtssprung oder den Handstandsprung, vollführt so viele Twists und Jackknifes wie Ihr könnt und richtet Euch dann im letzten Moment auf.

DAS FINALE

Wir überlassen Euch eine Menge der harten Arbeit, doch Ihr könnt uns glauben, das ist es auch wert! Bevor Ihr die Wettkämpfe um die Medaillen beginnt, müsst Ihr Euch in allen Disziplin qualifizieren. Ihr bekommt ein Passwort nach jeweils drei Disziplinen (einem 'Tag'), welches Euch erlaubt, da weiter zu spielen, wo Ihr aufgehört habt. Was sollen wir noch sagen, ausser... Viel Glück!!





TO THE EARTH

ZAPPERN FUR DEN RUHM

Wir befinden uns im Jahr 2050, und die Erde ist Opfer cines bakteriologischen Angriffs der üblen Raggosians geworden. Als ein Pilot der Spitzenklasse bist Du beauftragt, worden, die Erde mit einem speziell hergestellten antibakteriellen Virus zu erreichen, um den Angriff der Raggosians su neutralisieren. Du wirst während Deines Fluges zur Erde - am Uranus, Jupiter und Saturn vorbei - in Kaempfe mit den Alliens verwickelt werden. Doch Du wirst keine Zeit haben, um Dich darüber zu ärgern - Du musst los und die Erde retten!!

DIE AUFGABE BEGINNT

Mit der ZAPPERPISTOLE in Deiner Hand musst Du Dein Schiff durch die Wellen von Alienangriffen dirigieren, um jeden Planeten zu erreichen. Am Ende von jedem Abschnitt stehst Du dem Alienboss gegenüber - und Du musst schnell seine schwache Stelle erkennen und ihn wegpusten, bevor er Deiner Mission ein jähes Ende bereitet!



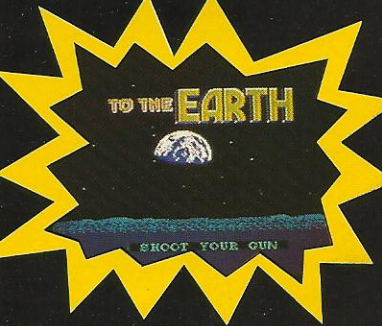
DIE ACTIONGRAFIK

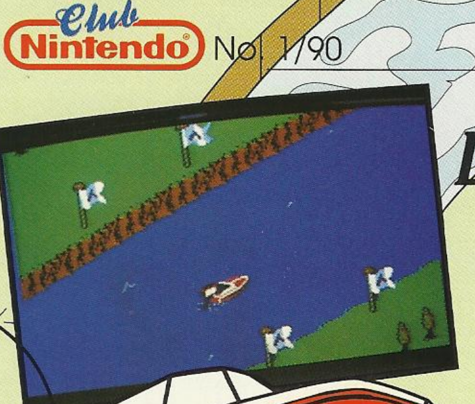
"To The Earth" ist ohne Zwoifel das actionsreichste ZAPPERSPIEL, das zur Zeit erhältlich ist. Herden von Aliens schiessen über den Bildschirm und werfen Bomben auf Dich, so dass Du erst Ihre Bomben abschiessen müsstet, bevor Du Dich ihren Schiffen zuwenden kannst. Glaubt uns, das kann richtig hektisch werden!



Zeitweise fliegen über den Bildschirm verschiedene Bonussymbole, die Energie wieder auffüllen, alles auf dem Bildschirm zerstören oder ein spezielles Schutzschild geben.. Schiesst alle ab. Du wirst selten eine zweite Chance bekommen.

"To The Earth" ist ein Muss für alle ZAPPERFANS - es vereinigt schnelle Schuss-Action mit einem Schuss-Adventure, der das Interesse erhält.





Die Ultimative Rennboot Action



Mit einem enormen Motor und geladener Bordkanone beginnt das Rennen im Cobra Class Rennboot gegen die Zeit zum Ende des Flusses. Dieses Boot wurde so umgebaut, dass es so ziemlich alles aushalten kann, ob Ihr nun tückischen Strudeln ausweicht, tödliche Seemonster bekämpft oder über tosende Wasserfälle springt, das Cobra kann es schaffen. Doch dieses rassige Kraftpaket ist nicht unzerstörbar - zu viele Zusammenstösse oder Kugellöcher und Ihr werdet Euch schnell unter Wasser wiederfinden.

Die Herausforderungen

Hier sind sieben verschiedene Herausforderungen, die immer schwieriger werden je weiter Ihr in die 25 Spielabschnitte vordringt, Nicht dass wie bei manchen Spielen nur die Action schneller wird - Ihr werdet auch total neue Strecken finden und anderen Monstern gegenüber stehen!

ENDSPURT ZUM ZIEL

Dies ist nur ein Rennen gegen die Zeit mit ein paar anderen Rennbooten. Es wird nicht einfach sein in den höheren Leveln, doch der erste Endspurt zum Ziel ist eine gute Möglichkeit um mit der Steuerung und der Reaktion des Cobra vertraut zu werden. In späteren Leveln müsst Ihr schon vorsichtiger sein, so gibt es da nämlich Rampen die einen zum Ende des Level bringen...

RETTE DIE MENSCHEN



Eigentlich geht es vielmehr um das Schützen als um das Retten - und Ihr müsst eine Minute, oder auch länger, den Angriffen von allen Seiten trotzen! Es schwimmen acht Menschen im Wasser, und je mehr am Ende noch übrig sind, desto mehr Punkte bekommt Ihr.



Steuern des Cobra

Grosse Geschicklichkeit und rasiermesserscharfe Reflexe benötigt man bei der Bewältigung der Hindernisse in "Cobra Triangle", so wird es das Beste sein, wenn Ihr die ersten Level nutzt um mit der Steuerung vertraut zu werden. Achtet vor allem auf Eure Energieanzeige - wenn Euer Cobra stark beschädigt ist solltet Ihr besser anfangen Kanister zu sammeln um Euer Schutzschild zu aktivieren.
Andere Zusatzkräfte die Ihr einstellen könnt, sind 'Turbo', welche höhere Beschleunigung bringt. 'Fire' erhöht die Feuerrate und verändert die Schussrichtung, 'Speed' bringt mehr Geschwindigkeit und 'Missiles' stellt einem eine von drei Raketenarten zur Verfügung. Um diese Zusatzkraft zu bekommen, müsst Ihr die Kanister sammeln die in den ganzen Leveln verteilt sind, und wenn die gewünschte Kraft auf dem Amaturenbrett blinkt, drückt 'SELECT' um sie zu aktivieren.

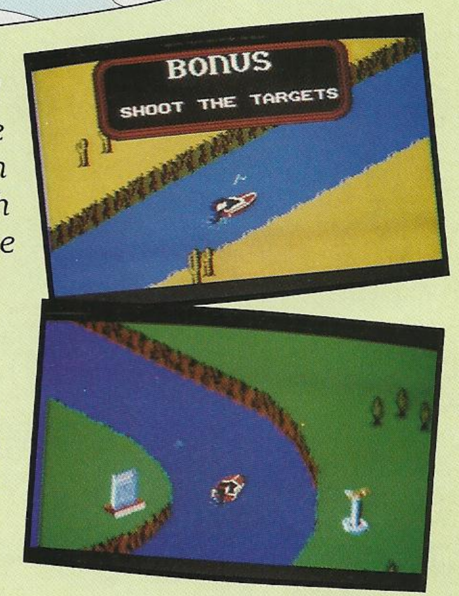
BEKÄMPFT DAS MONSTER

Ob es nun eine gigantische Krabbe, eine riesiger Hummel oder eine überdimensionale Seeschlange ist, Ihr werdet Euch in dem vorerst schwersten Spielabschnitt wiederfinden. Ihr werdet die hochgerichteten Raketen gegen diese Kreaturen benötigen, und dann wird es ein Kampf auf Leben und Tod, wobei der Gewinner derjenige sein wird, dessen Schutzschild länger hält.

BONUSRUNDE



Es gibt zwei verschiedene Bonusrunden - 'Collect the Pods', wo man Waffen und Extraleben finden kann, und 'Shoot the Targets', wo sich auch Extraleben finden lassen. Sie sind nicht allzu gefährlich, doch in den höheren Leveln werdet Ihr einige Feinde vorfinden.



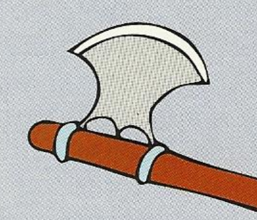
DIE ANDEREN SPIELABSCHNITTE

Es geht weiter! Ihr werdet genötigt, tödliche Sprünge über Wasserfälle zu machen, herabziehenden Strudeln und schwimmenden Baumstämmen auszuweichen und dann noch Minen auszumachen, bevor Eure Zeit abläuft. Glaubt uns, das ist wirklich brandheisse Ware und verdammt aufregend, sogar so sehr, dass wir selbst **"Super Mario Bros."** für eine Weile beiseite gelegt haben!

Tips & Tricks









DIE HATCHET BRÜDER

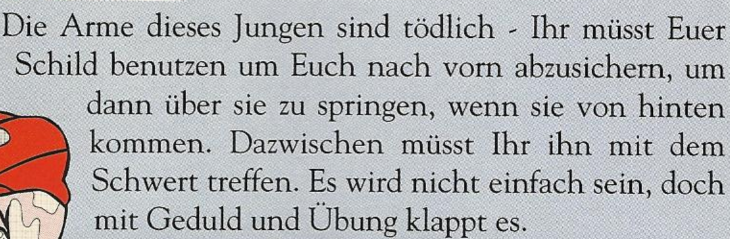
Diese Kerle greifen nacheinander mit Äxten an. Räumt einfach jeden einzeln mit Eurem Schwert beiseite - wenn Ihr auf Armeslänge heran seid, duckt Euch und schlagt weiter mit dem Schwert zu.

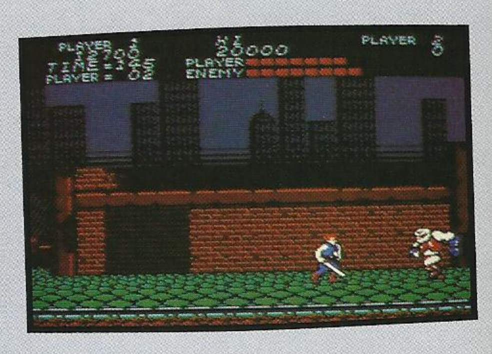


ARMADILLON

Bei Armadillon müsst Ihr schnell sein und Eure Sprünge gut abpassen. Wenn er zusammengerollt herumrollt, folgt ihm und springt wenn er näher kommt. Sobald er steht schlagt mit Eurem Schwert zu, sonst wird er Feuer spucken.

EISENARM





Die Arme dieses Jungen sind tödlich - Ihr müsst Euer Schild benutzen um Euch nach vorn abzusichern, um dann über sie zu springen, wenn sie von hinten kommen. Dazwischen müsst Ihr ihn mit dem Schwert treffen. Es wird nicht einfach sein, doch mit Geduld und Übung klappt es.



DER BUCKLIGE

Der Bucklige wirft hochfliegende Eisenbälle, nutzt also Euer Schwert gut. Wenn Ihr ihn an der Ecke des Bildes stellen könnt, schlagt mit dem Schwert ununterbrochen zu, das wird er nicht lange überstehen.



Hier ist ein schneller Code, mit dem man das Spiel mit 30 Leben und vier Continue-Optionen beginnen kann. Drückt beim Titelbild OBEN, OBEN, UNTEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, B, A, und START.

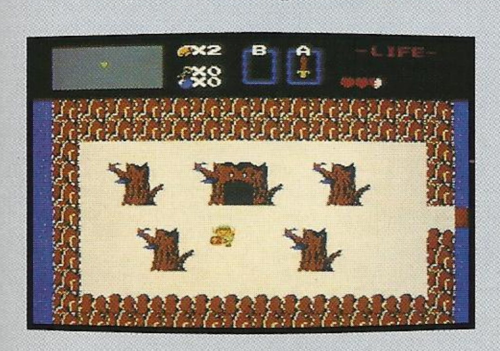


THE LEGEND OF ZELDA™

Nachdem Zelda in der ersten Runde befreit ist, werdet Ihr mit der zweiten Herausforderung konfrontiert. Obwohl die Oberwelt sich auf den ersten Blick nicht verändert hat, sind viele Gegenstaende und Höhlen jetzt woanders - inclusive der unterirdischen Labyrinthe! Da das nun ein paar Probleme bringen kann, haben wir unseren hart arbeitenden Link in die 2. Runde geschickt um die ersten sechs Labyrinthe zu finden.

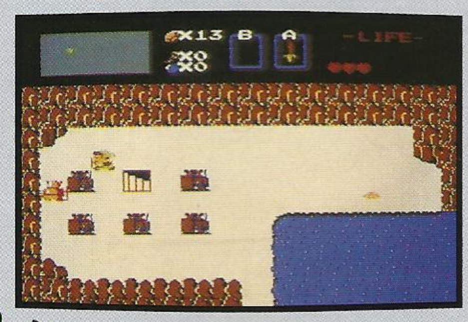
LEVEL EINS

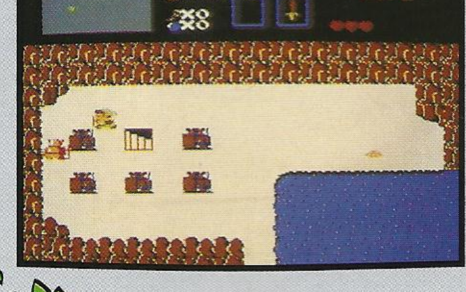
Nun dieser ist ziemlich einfach, er ist genau an derselben Stelle, wie in der ersten Runde. Innen sieht es allerdings ein wenig anders aus...



LEVEL ZWEI

Geht vom Startbild ein Bild nach oben, dreimal nach links und dreimal nach oben. Schubst eine von den Statuen, um den Eingang freizulegen.





LEVEL DREI

Wisst Ihr noch, wo Level 2 im ersten Durchgang war? Dort müsst Ihr hingehen und dic Flöte spielen. Dic Truppen die Euch zum 3. Labyrinth führen werden direkt im See erscheinen.

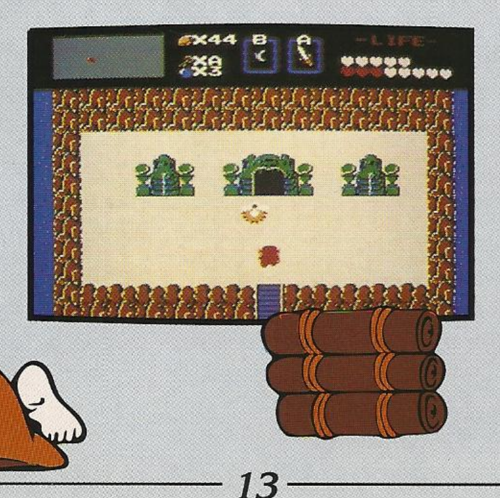
LEVEL VIER

Um Level 4 zu finden, braucht Ihr das Kraftarmband. Geht dann zu den 'Einsamen Bergen' und verschiebt einen der Steine.



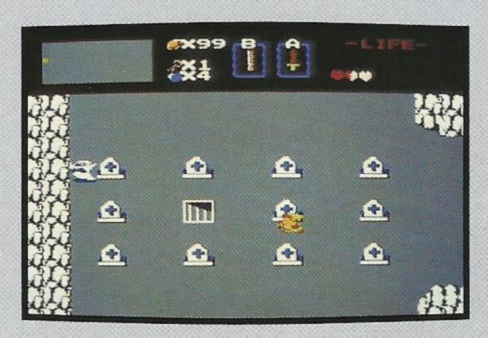
LEVEL FUENF

Wenn Ihr das Floss in Level 4 gefunden habt, braucht Ihr nur da hinzugehen, wo Level 4 im 1. Durchgang war.



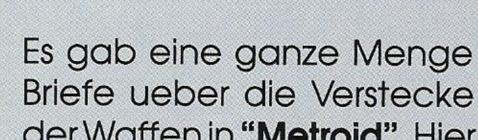
LEVEL SECHS

Geht zuerst zum Friedhof durch die Urwälder. Ihr findet den Eingang wenn Ihr die Flöte spielt.



Leser Tips

Wenn Ihr irgenwelche Tips für NES Spiele habt, behaltet sie nicht für Euch. Schreibt sie auf, vergesst nicht Euren Namen und Adresse und schickt sie an: Play-Nintendo Fan Club, Lesertips, Postfach 54 09 47, D-2000 Hamburg 54.



Es gab eine ganze Menge Briefe ueber die Verstecke der Waffen in **"Metroid"**. Hier sind einige der Antworten.

Eisstrahler

Geht vom Start nach rechts, bis zum ersten Senkrechten Schacht. Geht weiter nach oben und dann in die erste Tür rechts, durch den Korridor zum nächsten senkrechten Schacht und dort durch die rechte Tür. Geht weiter nach rechts bis Ihr durch insgesamt drei weitere Türen durch seid. Jetzt müsst Ihr in einem schmalen Korridor sein. Zerbombt den Fußboden, geht nach unten und dann links - der Eisstrahler ist hinter der roten Tür.

Langstrahler

Vom Start geht nach rechts bis zum senkrechten Schacht, geht weit nach oben, und öffnet die Tür ganz oben links - der Langstrahler ist hinter der roten Tür.

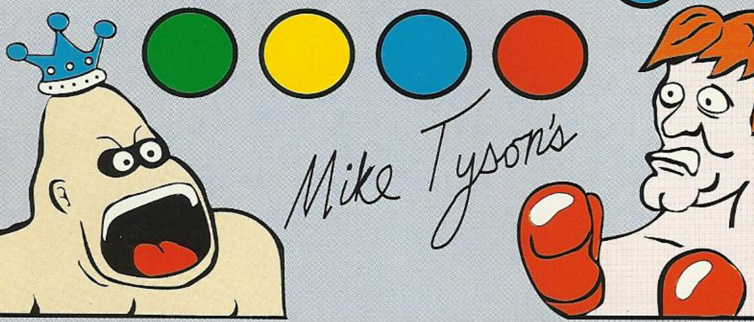
Das sind die bisher am meisten aufgetretenen Fragen - wenn Ihr weitere Fragen oder Antworten zu "Metroid" oder einem anderen Spiel habt, dann schreibt uns zu der bekannten Adresse mit dem Stichwort 'Leser Tips und Tricks'.



(In der BRD indiziert und nicht erhältlich.)

Wenn Ihr zu zweit spielt und ein Panzer zerstört ist, lasst Euren Partner aussteigen und dann geht beide zur selben Zeil wieder in den Panzer. Er wird sich jetzt in zwei aufteilen. CONTINUE: NACH dem Verlust des letzten Lebons und VOR dem 'GAME OVER' drückt A.B.B.A.

Claudio Stuber, Buonas, Schweiz



PUNCH-OUT!!

Wenn man in den meisten Kämpfen bei "Punch Out" erst bei 9 aufsteht nachdem man zu Boden gegangen ist, wird die Energie wieder ganz aufgefüllt.

Klaus Hofman, Aschaffenburg

Wenn man gegen Super Macho Man kämpft, sollte man versuchen, seine Schläge in der ersten Runde abzublocken so dass man nicht umfällt, und seine Energie bis zum Rundenende so niedrig wie möglich halten. Bringt ihn in der zweiten Runde mit Eurem ersten Schlag zu Boden, und wenn er wieder aufsteht, LASST ihn Euch zu Boden schlagen. Wenn man dies beachtet, kann man ihn nochmal zu Boden schlagen und wieder wenn er seinen Superschlag ansetzt. Versucht nicht zu blocken, das kostet Zeit. So könnt Ihr ihn dreimal in einer Runde zu Boden schlagen und mit einem T.K.O. gewinnen.

Tobias Noppinger, St. Anton, Österreich

Mailbag

Play Nintendo,
Fan Club,
Postfach 54 09 47,
D-2000 Hamburg 54.

Familienangelegenheiten

Liebe Redaktion.
Ich wollte Euch gerne schreiben und Ihnen für das NIntendo Entertainment System, welches wir unserem Sohn (7 Jahre) letztes Weihnachten geschenkt haben, gratulieren. Es ist solide, sicherheitsgeprüft, mit excellenten Grafiken und einem hohen Unterhaltungswert.

Meine Rückhand hat sich wesentlich verbessert seitdem wir TENNIS besitzen, und wir überlegen ernsthaft, in den naechsten Jahren im Doppel in Wimbledon anzutreten. Doch Ice Climber wird uns wohl davon abhalten. Meine Frau ist schon ein sehr guter Schütze und wir mußten ein ganz bestimmtes Spiel vor ihr verstecken, nachdem es vier mal in einer Woche Ente zu Essen gab. Na so gelang uns wenigstens die Rettung von Gumshoe's Tochter. Wir stehen bei Castlevania mittlerweile dem Grafen gegenüeber und seine Günstlinge machen uns allen das Leben schwer.

Doch wie auch immer, nun geht "Metroid" um. Der Boden von unserem Wohnzimmer ist bedeckt mit Karten und Listen und sechs Monate alte Zeitungen können nicht weggeworfen werden, weil sie ihre Passwörter auf die Ränder geschrieben haben. Doch all das nützt uns nicht viel - wo sind die einzelnen Waffen? Wie besiege ich den Mini Boss in Hideout 1? Kann uns irgendjemand helfen?

Horst Sceffler
Königswinter

Ich denke, daß Rad Racer Euch sehr gut gefallen wird, doch wenn ich mir die Auswirkungen vorstelle!

In bezug auf Metroid solltet Ihr vielleicht die Tips und Tricks dieser Ausgabe lesen. Und wenn Ihr in vielen unserer guten Spiele Überraschungen gefunden habt, dann wartet erst einmal bis Ihr herausfindet wer Samus WIRKLICH ist!!!

Kid Icarus gegon Mario?!

Lieber Super Mario
Vielen Dank für Deine letzte fantastische "Club Nintendo" Ausgabe.
Ich wollte nur sagen, wie toll ich das NES finde, und ich denke Mario hat eine ganze Menge unbesiegbarer Spiele (Mario Bros., S.M.B., S.M.B.2. usw.). Doch mit Kid Icarus hast Du Dich selbor geschlagen!! Ich dachte, mich könnte kein Spiel von Super Mario wegbringen, doch damit hast Du es geschafft! Aber eigentlich schreibe ich, weil Du in der Ausgabe eins von dom versteckten Efeu in Welt 4-2 bei Super Mario erzählt hast, aber ich den einfach nicht finder kann.
So helft mir bitte, bitte weiter!

Maren Burger
Mainz

Schau Dich in Welt 4-2 gleich nach dem ersten Fahrstuhl mal ein wenig um. Dort müssten drei Steine hoch über Dir in der Luft hängen. Stell Dich genau dort drunter und spring in die Höhe. Du machst dann mehrere unsichtbare Steine sichtbar. Nun kannst Du gegen den linken von den drei hohen Steinen springen. Aus diesem kommt dann das Efeu heraus.

Hi Fan-Club!

Ich weiss nicht, wie ich ohne Euch die Spiele "The Goonies II", "Zelda II" und "Super Mario Bros II" geschafft hätte. Kurz gesagt: Super. Das neue Nintendo Heft ist auch super! Weiter so.

Euer Mitglied Anastassios,
Stuttgart

Hi Mario!

Was macht man eigentlich wenn man seinen Clubausweis verloren hat? Bekommt man einen neuen oder muss man ausweislos bleiben? Ich habe meinen nämlich verloren. Bekomme ich einen neuen oder nicht?

Dein Fan Alex Mathie,
Grieskirchen,
Österreich

Lieber Alex und alle anderen Fans, die ihren Ausweis verloren haben:
Ihr solltet wirklich besser auf Eure Sachen aufpassen! Momentan sind wir total damit beschäftigt, den neuen Mitgliedern die Ausweise zuzusenden, da sehr grosser Andrang herrscht. Wenn das erledigt ist, wollen wir mal sehen, was wir tun können! Bitte habt Verständnis, das kann etwas länger dauern.



Spiele mit Köpfchen.

Liebe Redaktion

Ich habe gerade Euer gutes Magazin zu Ende gelesen, und schreibe Euch jetzt ein paar Zeilen. Was mich sehr interessiert, wird es weitere Spiele mit Batterie geben, so wie bei der "Legend von Zelda", dass man nicht immer wieder von vorne anfangen muss.

Zur Zeit ist mein Lieblingsspiel "Zelda", dann "Metroid" und dicht dahinter "Super Mario Bros. 2" und "Kid Icarus". Werden in Zukunft ähnliche Spiele herauskommen, besonders solche wie Zelda?

C. Schrumm
Zürich

Vielen Dank für Deine Bemerkungen, wir hoffen, Dir gefällt diese Ausgabe genauso wie die anderen.

Es sind mindestens drei weitere Spiele mit Batterie geplant, darunter mit Sicherheit auch Zelda III. Doch Genaues können wir Dir leider noch nicht mitteilen.

Doch es gibt doch auch bei sehr vielen Spielen die "Passwort Funktion", so dass man immer da weitermachen kann, wo man aufgehört hat. So zum Beispiel Metroid, Kid Icarus, The Goonies II oder Punch Out. Und viele neue Spiele wie "Metal Gear" und "Track & Field II" werden die Funktion ebenso haben. Schaut in der jeweiligen Besprechung nach, ob das Spiel eine Passwort-Funktion besitzt.

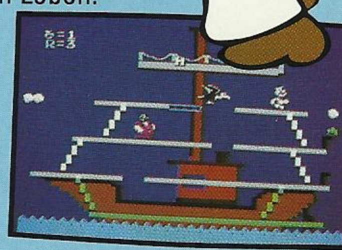
VIDEO SHORTS

POPEYE

In dem Spiel "Popeye" übernehmt Ihr die Rolle des berühmten Zeichentrickhelden um zu versuchen Eure liebe Olivia aus den Faengen des brutalen Brutus zu befreien.



Es gibt drei Herausforderungen bei "Popeye", mit einer besonderen Grafik für jede. Dies Grundidee ist überall, daß Ihr alles was Olivia nach unten wirft auffangen müsst, ob nun Herzen, Noten oder Liebesbriefe. Wenn irgendetwas den Boden berührt, oder Brutus oder einer seiner Bande Euch erwischt, verliert Ihr ein Leben.



Doch so schrecklich ist es nicht für "Popeye", er hat ja noch seinen Spinat. Wenn er den isst, wird er für eine Weile superstark und er kann sogar Dinge, die auf ihn zufliegen beiseite schlagen. Er muss schon alle seine Fähigkeiten voll einsetzen, um am Ende wieder mit seiner lieben Olivia vereint zu sein!

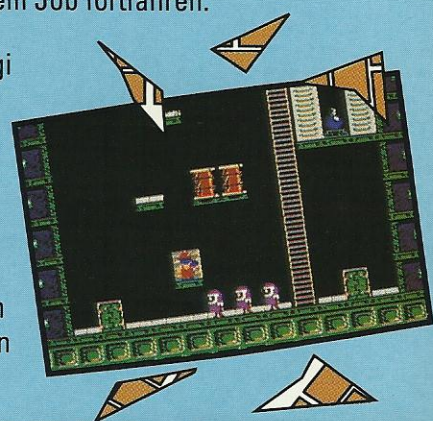
WRECKING CREW

Hier ist eine weitere Möglichkeit, um mit Mario und Luigi in einem Spiel Spass an panischer Action und viel Strategie zu haben -

Mario hatte schlechte Zeiten als Klempner, so eröffnete er ein Abbruchunternehmen mit seinem Bruder Luigi. Keine Arbeit ist zu schwer für die beiden - sie zerstören alles, von eisernen Leitern bis so stabilen Steinwänden. Schon bald lief das Geschäft..

Doch schon bald entdeckten die Brüder, dass es ein paar Probleme gibt, hauptsächlich mehrere kleine Nervensägen, die Mario und Luigi versuchten von Ihrem Job abzuhalten. Und solange sie nicht mit ihrer Arbeit fertig werden, können sie keinen neuen Auftrag annehmen. So müssen sie also Abschnitt von dieser kleinen Pest reinigen und mit ihrem Job fortfahren.

Neben den baufälligen Leitern und gefährlichen Mauern werden Mario und Luigi auch Bomhen finden, die alles in ihrer Nähe zerstören. Sie müssen sie vorsichtig einsetzen. Die Druckwelle könnte die Plattform, auf der sie stehen, zerstören, und sie fallen so einem Biest direkt vor die Füsse.

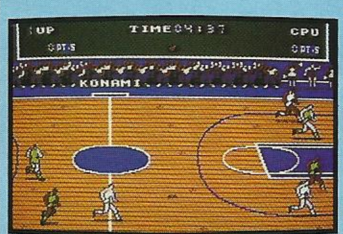


In dem "Wrecking Crew" Spielmodule ist auch ein DESIGN Programm enthalten, mit dem man tausende verschiedener Grafiken für Mario und Luigi herstellen kann. Diese sehr gute Spielidee und dazu noch diese Extrafunktion machen daraus ein Spiel, mit dem sich die ganze Familie endlose Stunden amüsieren kann.

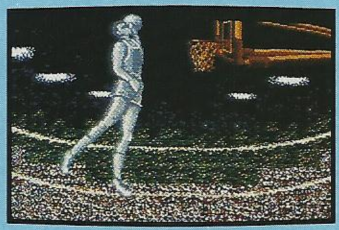


Double Dribble

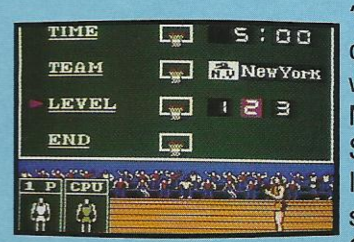
Die Begeisterung der Massen schlägt nahezu in Hysterie um, als dic beiden Teams den Platz betreten. Alles wartet auf dieses Spiel - der Gewinner bekommt alles was einem Champion zusteht, während die Verlierer von allen vergessen werden..



Doch nun beginnt das Spiel...'SPRINGT NACH DEM BALL'!!



"Double Dribble" ist Konamis neuste Erweiterung ihrer beeindruckenden Liste von NES Spielen, und was für eine! Es hat alles was richtiges Basketball besitzt - inclusive Fouls, Dreipunktewürfe, Schrittfehler und grafische Animation von Korbwürfen Wenn Ihr in Ballbesitz seid, könnt Ihr passen, dribblen oder einen Wurf versuchen, in der Verteidigung könnt Ihr versuchen, den Ball zu bekommen oder einen Wurf abzublocken.



"Double Dribble" kann alleine oder auch zu zweit gespielt werden, und bei dem 1-Spieler-Modus gibt es drei verschiedene. Schwierigkeitsstufen. Doch wie Ihr auch spielt, Ihr werdet sehr schnell von dieser fantastischen Sportsimulation begeistert sein!!

HIGH SCORE

CASTLEVANIA

Paulo Da Silva	France	999,910
Jose Fernandez	France	1,042,900

GHOSTS 'N GOBLINS

Ken Phillips	UK	4,625,900

GRADIUS

Paul Stokes	UK	2,021,600

KID ICARUS

Rora Kolder	Holland	6,371,514

LEGEND OF ZELDA

Jim Wilson	UK	Completed in 18 lives

KUNG FU

Christophe Vanhemme	Belgium	400,800
Jean Luc Garant (24)	France	475,190

RUSH 'N ATTACK

David Roy (16)	France	1,345,400
Fabian Blandieau	Belgium	1,018,100

TROJAN

Robert Cridland (14)	UK	114,650

SUPER MARIO BROS.

Rora Kolder	Holland	9,999,950
Matthew Pell (9!)	UK	9,999,950

DONKEY KONG

Dave Brill	Holland	270,100

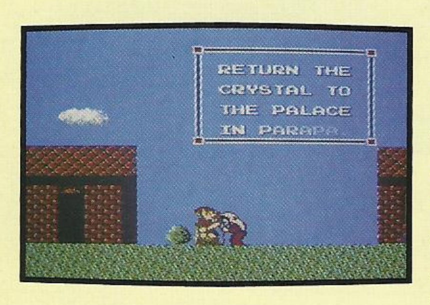
OK, hier habt ihr es, Könnt ihr dies schlagen? Ja? Gut, dann sendet uns Euren High-Score zusammen mit Eurem Namen, der Adresse, dem Alter und einem Foto als Beweis an: Play Nintendo, Fan Club, Postfach 54 09 47, D-2000 Hamburg 54.

Kurzübersicht

The Adventure of LINK

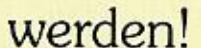


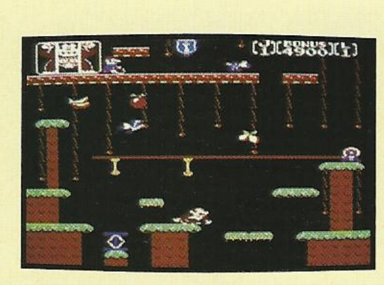
Hier ist es - das Spiel auf das alle Zelda Fans in ganz Europa gewartet haben! Wir haben schon einen kleinen Blick auf "Zelda II" geworfen, welches in Deutschland, Oesterreich und der Schweiz allerdings schon laenger erhaeltlich ist!!

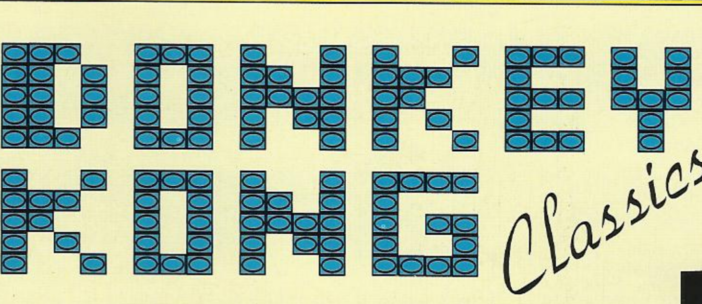


Ein lange Zeit ist vergangen seit 'Link' den teuflischen Gannon besiegt hat, und nun kommt Gannons Macht aus dem Reich der Toten. Ein aelterer und weiserer Link muß nun tief in das Land Hyrule aufbrechen, wo teuflische Kreaturen ihr Dasein fristen, und er muß die sechs Kristalle in ihre Statuen zurückbringen um das Triforce zu finden. Wenn er dies geschafft hat, muss er den siebten Palast betreten und den gemeinsten Bösewicht dem er je begegnet ist besiegen, um Prinzessin Zelda aus ihrem ewigen Schlaf zu befreien und Hyrule wieder zu einem normalen Land zu machen.

In "The Adventure of Link" ist die Bedienung wesentlich weiterentwickelt worden als bei "Legend of Zelda" - dieses mal könnt Ihr Euch mit freundlichen Dorfbewohnern unterhalten, mächtige Zaubersprüche lernen und neue Gegenstände sammeln um in Eurer Mission erfolgreich zu sein. Auch müssen zwischendurch immer wieder wichtige Aufgaben erledigt werden und es gibt noch eine ganze Menge anderer Merkmale, die uns NES Besitzer für Wochen an den Bildschirm fesseln werden!





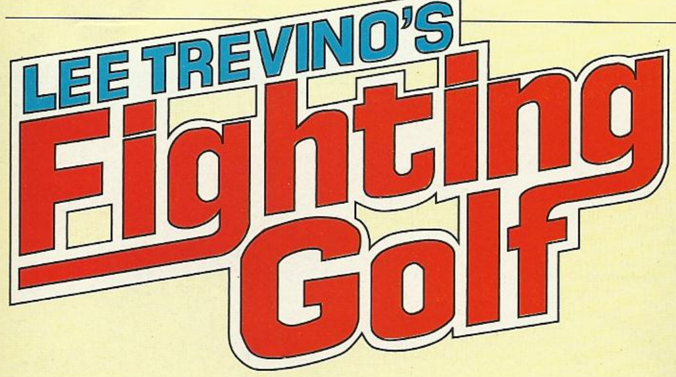


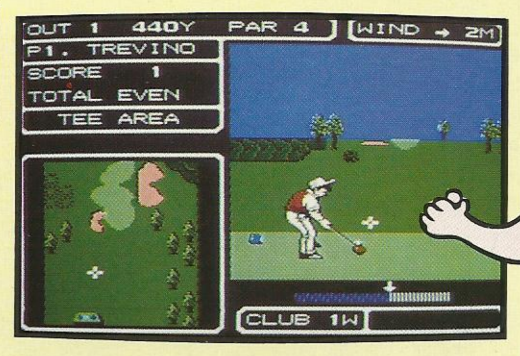
Hier ist Eure Chance um zwei von Marios ersten Abenteuern auf einer Spielkassette zu geniessen, doppelter Spaß für den Preis eines einzelnen Spiels!!

Das erste ist das originale **"Donkey Kong"**, in dem Mario gegen den wilden Gorilla, der seine Freundin entführt hat, antreten muß. Mario muss über Fässer springen. Feuerbällen ausweichen und seinen Weg über gefährliche Plattformen finden.

"Donkey Kong Jr." tauscht die Rollen - dieses Mal zieht Ihr los, um Daddy Gorilla vor Mario zu retten, der ihn in einen Käfig gesperrt und den Schlüssel weggeschmissen hat. Viele Grafiken warten auf "Donkey Kong Jr"...während er sich von Liane zu Liane hangelt und versucht die Fallen von Mario zu umgehen und zu seinem Vater zu kommen.

Schaut in der nächsten Zeit nach dieser Spielpackung.



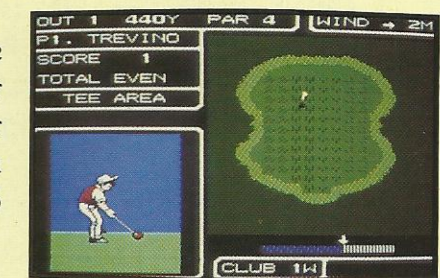


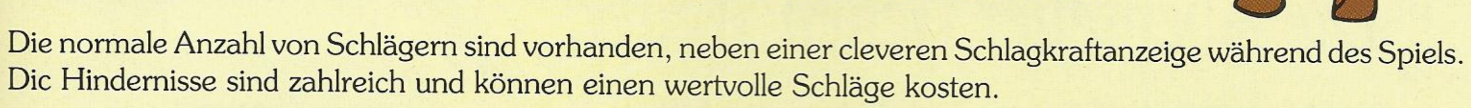
"Fighting Golf" ist ein 'Muss' für alle Sportfans, da es eine exakte Golfsimulation mit excellenten Grafiken verbindet. Zwischen einem und vier Spielern können in cinem Turnier teilnehmen, und mit zwei Anlagen mit insgesamt 36 Bahnen. Golfenthusiasten werden ihr Leben lang Spass haben können, ohne dabei nass zu werden!

Die normale Anzahl von Schlägern sind vorhanden, neben einer cleveren Schlagkraftanzeige während des Spiels. Dic Hindernisse sind zahlreich und können einen wertvolle Schläge kosten.



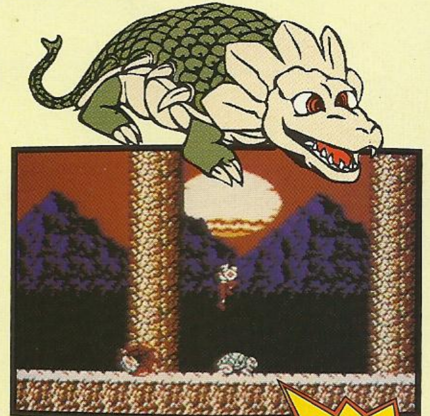
Eine neue Idee in "Fighting Golf" sind die 'Mini-Wettbewerbe, so wie 'Am nächsten der Fahne', oder 'Weitester Schlag'. Das hat zwar alles keinen Einfluß auf das Endergebnis, doch gehört dies zu den kleinen Dingen, die NES Spiele so attraktiv machen!





Als Rygar, dem legendären Krieger von Argool, müsst Ihr den teuflischen König und seine Armee von gefährlichen Kreaturen besiegen. Der Weg mag sehr lang erscheinen, doch Rygar ist Krieger der Legende, und mit Kräften und Waffen der Indora Kriegsgötter ausgestattet, beginnt er seinen Kampf mit einem hohen Mass an Zuversicht.

"Rygar" ist das erste, von einer Menge guter Spiele, der Topsoftwarefirma Tecmo, welche spannendes Spiel mit herausragenden Grafiken kombinieren. Dies ist mehr als ein 'Suche und Finde' -Spiel - man muß wirklich schnell überlegen und gut reagieren, um zu überleben. Ein neuer Stil der Kontrolle und viele originelle Ideen machen "Rygar" wirklich aufregend.



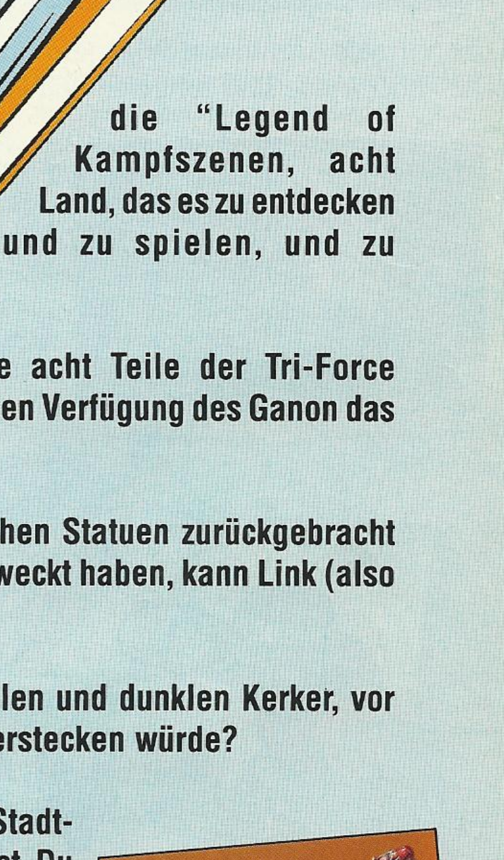
Wartet auf eine komplette Vorschau in einer der nächsten Ausgaben. Wir sind sicher. Ihr werdet dieses Spiel lieben!!

ZELDA II

The Adventure of

LINK

Die Abenteuer Gehen Weiter!



Die "Adventure of Link" (auch Zelda II) beginnen dort, wo die "Legend of Zelda" aufgehört haben - mit noch schwierigeren Kampfszenen, acht verschiedenen Zaubersprüchen, einem riesigen Land, das es zu entdecken gilt und jede Menge Aktion - genug um zu spielen, und zu spielen, und zu spielen...

Link hat den bösen Ganon zwar besiegt und die acht Teile der Tri-Force eingesammelt, jedoch haben die Folgen der unheilvollen Verfügung des Ganon das Land Hyrule in ein Chaos gestürzt.

Nur wenn die sechs legendären Juwelen zu ihren ursprünglichen Statuen zurückgebracht werden und die Prinzessin Zelda so aus ihrem Zauberschlaf geweckt haben, kann Link (also Du) dem Land Hyrule den Frieden wieder bringen.

Riskierst Du ein Spiessrutenlaufen durch die gefährlichen Fallen und dunklen Kerker, vor denen ein normaler Mensch davonlaufen und sich ängstlich verstecken würde?



Gelingt es Dir, die Fragen der Stadt-Leute zu beantworten, bekommst Du mächtige Zaubersprüche. Hilfreiche Dorfbewohner geben Hinweise, wie und wo die legendären Statuen zu finden sind...

ZELDA II
The Adventure of
LINK
Another journey of ultimate challenge in the fantasy world of Hyrule.
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

Keins der üblichen Abenteuer - Play Nintendo - und der Bildschirm lebt!



ENTERTAINMENT SYSTEM™